Геймифицированное рабство

Суть геймифицированного рабства в трёх коротких тезисах:

Подмена цели (Работа вместо игры)

В **нормальной игре** удовольствие приносит **сам процесс** (как точный выстрел или решение тактической загадки). В **геймифицированном рабстве** процесс намеренно делается скучным, тяжёлым или бесконечным, а удовольствие переносится на секунду **получения награды** (руны, шмотки, циферки на экране). Вы платите реальным временем своей жизни за **иллюзию** достижения.

Ловушка вариативного подкрепления (Принцип казино)

Разработчики используют особенности нашей биологии: мозг выделяет **дофамин** не тогда, когда награда гарантирована, а тогда, когда она выпадает **со случайным шансом** (как quirk *Luminous* в игре Darkest Dungeon, или *руна* в игре Diablo 2). Это превращает игрока в лабораторную крысу, которая бесконечно жмёт на рычаг игрового автомата.

Синдром невозвратных затрат (Цифровой шантаж)

Игра затягивает Вас настолько, что Вам становится **жалко** бросить её просто потому, что Вы «**уже** потратили здесь полгода/деньги/силы». Человек продолжает страдать в виртуальном мире, чтобы оправдать прошлые страдания.